

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

Makalah

Program Studi Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan Oleh :

Septyanto jati nugroho

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

Dipersiapkan dan disusun oleh :

SEPTYANTO JATI NUGROHO

NIM : L200100154

Telah disetujui pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 FEBRUARI 2015

Pembimbing



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T

NIK : 882

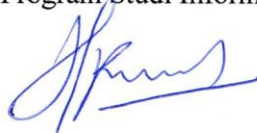
Publikasi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal...19...MARET...2015

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika



Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc

NIK: 970



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

/A.3-II.3/INF-FKI/III/2015

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : SEPTYANTO JATI NUGROHO
NIM : L200100154
Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK
SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

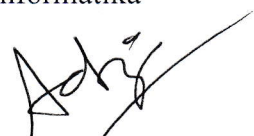
Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 12 Maret 2015

Biro Skripsi
Informatika


Adjie Sapetra, S.Kom



Turnitin Originality Report

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK SD
MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 by
Septyanto Jati Nugroho

From publikasi (publikasi)

Similarity Index

29%

Similarity by Source

Internet Sources:	14%
Publications:	0%
Student Papers:	19%

Processed on 12-Mar-2015 13:38 WIB

ID: 515481920

Word Count: 2817

sources:

1

5% match (student papers from 25-Jun-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 436601149

2

5% match (student papers from 27-Apr-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 420970485

3

4% match (Internet from 07-Dec-2014)

<http://222.124.203.59/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-s1-2005-yayannovia-1026&q=Visual&newtheme=green>

4

3% match (Internet from 05-Jan-2014)

<http://222.124.203.59/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-putririski-15133&q=Visual>

5

2% match (student papers from 19-Jul-2013)

[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-19](#)

6

1% match (student papers from 08-Jul-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 438439114

7

1% match (Internet from 16-Dec-2012)

<http://p3m.amikom.ac.id/p3m/dasi/maret07/03%20-%20STMIK%20AMIKOM%20Yogyakarta%20CD%20Interaktif%20sebagai%20Media%20Promosi%20dan%20dan%20Inform>

8

1% match (student papers from 19-Jun-2013)

[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-06-19](#)

9

1% match (student papers from 02-Aug-2012)

[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2012-08-02](#)

10

1% match (student papers from 19-Jun-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 435667253

11

1% match (student papers from 19-Jul-2013)

[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-19](#)

12

1% match (student papers from 07-Mar-2015)

[Submitted to 21581 on 2015-03-07](#)

13

1% match (Internet from 09-Oct-2013)

<http://garuda.dikti.go.id/jurnal/proses/?q=unikom&offset=15&limit=15>

1% match (student papers from 03-Dec-2014)

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

Septyanto Jati Nugroho, Hernawan Sulistyanto

Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email : jatinugroho92@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional, bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat diperhitungkan dalam dunia pendidikan. Saat ini sudah terdapat pelajaran Bahasa Inggris yang disampaikan langsung oleh pengajar, namun metode yang digunakan pengajar perlu adanya pendukung seperti media pembelajaran yang dapat menarik siswa agar lebih tertarik dalam belajar Bahasa Inggris. Aplikasi pembelajaran ini dibuat dengan metode *SDLC (System Development Life Cycle)*, yaitu dalam perancangan dan pembangunan aplikasi melalui beberapa tahapan antara lain tahap definisi kebutuhan, tahap analisis kebutuhan, tahap desain sistem, tahap pembangunan sistem, tahap pengujian, dan tahap pemeliharaan. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *desktop* yang memuat materi Bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3 menggunakan aplikasi *Construct2*. Data yang diperoleh dari pengujian, aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini mampu menarik minat siswa untuk mempelajari materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Sehingga tujuan pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris tercapai.

Kata kunci : *Bahasa Inggris, Construct2, Pembelajaran, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Di dunia ini terdapat banyak ragam bahasa yang membuat perbedaan diantara suatu daerah dengan daerah lainnya ataupun suatu bangsa dengan bangsa yang lainnya. Seperti yang

sudah kita tahu, Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan secara internasional, digunakan di seluruh dunia sebagai penghubung komunikasi. Selain itu, kini Bahasa Inggris hampir mencakup segala aspek di kehidupan

sehari-hari, baik infrastruktur, pendidikan, dunia kerja, hubungan sosial, dan hiburan. Dengan demikian, tentunya sangat penting untuk menguasai bahasa tersebut sejak dini. Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang bersahabat dengan anak usia SD. Aplikasi pembelajaran yang berbentuk seperti media pembelajaran sederhana yang didalamnya tidak hanya mengandung arti kosakata yang diartikan saja, tetapi juga terdapat fitur gambar, animasi, dan cara pelafalannya dalam bentuk suara mengenai kata yang dicari.

TINJAUAN PUSTAKA

Rusmana (2008) telah mengaplikasikan media pembelajaran berupa kamus multibahasa yang berbasis multimedia. Proses pendidikan bahasa asing harap dapat diberikan kepada anak-anak mulai dari usia dini. Karena sebelum usia 8-10 tahun, diharapkan seorang anak sudah dapat

belajar mengenal aksan dari suatu bahasa asing. Terdapat banyak cara untuk menumbuhkan minat seorang anak untuk belajar bahasa asing. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan suatu aplikasi media pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran merupakan salah satu media belajar non formal yang bisa membantu seseorang untuk mempelajari berbagai hal yang sedang atau akan kita pelajari.

Yayan Novianiul (2005) telah mengaplikasikan pembangunan perangkat lunak media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD. Bahasa merupakan alat komunikasi yang vital didalam kehidupan manusia. Di era persaingan perdagangan bebas seperti saat ini kita harus mampu dan mengimbangi dalam berbahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat suatu perangkat lunak media pembelajaran Bahasa Inggris untuk

siswa SD yang diimplementasikan di SD Al- Basyariyah.

Perangkat lunak ini dibuat untuk mempermudah dan mengatasi rasa jenuh dari sistem pembelajaran yang berjalan serta memotivasi anak-anak khususnya siswa SD dalam belajar Bahasa Inggris sejak dini dengan mengajak mereka bermain komputer sambil belajar bahasa inggris dengan tampilan-tampilan yang user *friendly* dan disukai anak-anak. Dalam membuat perangkat lunak pembelajaran bahasa Inggris ini, penulis menggunakan program Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access 2000.

Rahayu (2011) mengungkapkan Teknologi multimedia merupakan salah satu bukti keunggulan dari kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun, Seiring dengan perkembangannya teknologi diciptakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam penyediaan informasi kegiatan sehari-hari secara

tepat dan aktual. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat memberikan informasi baik yang bersifat interaktif dan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan masyarakat.

Pada proses pembuatan CD pembelajaran alat transportasi dengan Bahasa Inggris langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisa alur proses dan merancang bentuk keluaran yang diinginkan. Mempublish bentuk ekstensi shakware (Fla) menjadi format application (exe). Hal ini dimaksudkan agar program dapat dijalankan oleh semua komputer tanpa adanya perangkat lunak Macromedia Flash MX 2004. Program *disetting* supaya berekstensi .swf dari Authoreware diubah dalam bentuk berekstensi .exe. Sehingga program tetap bisa berjalan walaupun *CPU* (komputer) tidak memiliki software Macromedia Flash MX 2004.

Setelah melakukan analisis terhadap aplikasi yang dibuat dan masalah yang dihadapi, aplikasi yang dibuat lebih interaktif, tidak monoton karena memadukan unsur teks, animasi, gambar dan suara sehingga lebih menarik untuk dipelajari oleh pengguna, tidak membosankan dan lebih meningkatkan motivasi belajar. Lebih mudah untuk dipahami karena cara membaca dalam bahasa inggris tidak hanya dengan text tetapi juga dengan suara.

Rohani dan Pourgharib (2009) mengatakan belajar kosakata selalu menjadi perhatian utama bagi mereka yang ingin belajar bahasa asing. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh *game* terhadap perbendaharaan kosakata bahasa asing siswa. Untuk ini, dibuatlah dua kelompok percobaan dari mahasiswa yang terpilih sebagai objek penelitian, satu kelompok sebagai objek kontrol dan satu kelompok lainnya sebagai

objek penelitian. Kelompok kontrol diberikan tes pra dan pasca. Namun, kelompok eksperimen diajarkan dengan *game*. Kedua kelompok membuat kemajuan yang nyata setelah program pelatihan, tidak ada perbedaan yang signifikan diantara dua kelompok.

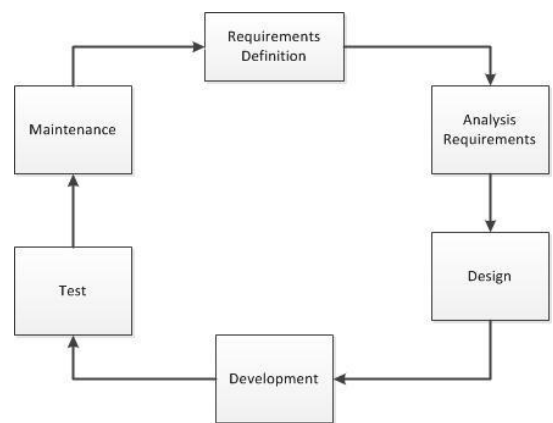
Tiga puluh siswa perempuan dari SMP kelas pertama terpilih untuk ambil bagian dalam penelitian ini. Para peserta dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Usia peserta di kedua kelompok eksperimen dan kontrol adalah lima belas tahun. Tes kosakata yang dibuat oleh penulis digunakan untuk tes pra dan pasca untuk mengukur perbendaharaan kosakata bahasa asing peserta dari program pelatihan. Tes terdiri dari 20 soal pertanyaan dengan empat alternatif jawaban . Peserta, diberikan waktu 30 menit untuk menyelesaikan soal pra - tes. Tetapi kelompok kontrol tidak mendapatkan pra - tes. Saya

menggunakan *game* kata dalam delapan sesi terpisah dan masing-masing sesi tiga puluh menit. Saya mengajar satu kelas dengan menggunakan metode buku teks dan satu dengan menggunakan *game*.

Penelitian ini bertujuan untuk penentuan pengaruh *game* pada pembelajaran kosakata. Penelitian ini menggunakan pra-tes dan pasca-tes untuk mengukur pengaruh *game* terhadap pengetahuan kosakata mata pelajaran. Setelah menganalisis data yang diperoleh, disimpulkan bahwa program pelatihan secara signifikan meningkatkan pengetahuan kosakata subjek, bahkan lebih dari dua kali. Namun, tidak ada perbedaan signifikan yang ditemukan antara penggunaan buku teks dan *game* untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata namun kedua program membuat kemajuan yang signifikan dalam mata pelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*). Metode *SDLC* yaitu Metode yang memaparkan siklus hidup pengembangan sistem. Metode *SDLC* diterangkan pada diagram alir Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart SDLC*

Tahapan-tahapan metode *SDLC* adalah sebagai berikut:

1. Tahap Definisi Kebutuhan

Proses perencanaan kebutuhan aplikasi pengenalan serta potensi *user*. Dilakukan pula prediksi permasalahan yang terjadi sebelum aplikasi dibangun sehingga dapat dilakukan penilaian terhadap kebutuhan tambahan .

2. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap Analisis kebutuhan mencari dan menganalisis kebutuhan *user*, baik berupa data informasi maupun perangkat yang digunakan serta menyelaraskan aplikasi dengan kebutuhan *user*, kemudian memberikan *alternative* terbaik tentang aplikasi yang digunakan oleh *user* untuk mempermudah kinerja *user*.

3. Tahap Perancangan atau Desain

Aplikasi

Tahap perancangan desain aplikasi merupakan perancangan *user interface design* yang meliputi tampilan, *form* dan desain dari Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris dilengkapi dengan latihan soal untuk membuat *user* dapat mengevaluasi kemampuannya..

4. Tahap Pembangunan Sistem

Tahap ini merupakan tahapan implementasi dari tahap perancangan yang secara teknisnya dikerjakan oleh peneliti. Setelah perancangan selesai,

maka media dapat dibangun dengan menggunakan *software Construct2*.

5. Pengujian Sistem

Menguji sistem tahap demi tahap untuk melihat sistem sudah bekerja sesuai aturan yang berlaku. Jika belum sesuai maka kembali lagi ke pembuatan sistem, jika sudah sesuai proses dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Sistem harus diujikan terlebih dahulu agar terbebas dari *error*.

6. Tahap Perawatan

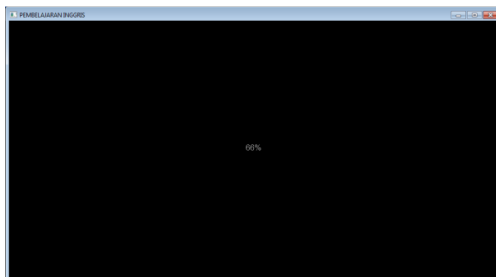
Tahapan perawatan aplikasi media pembelajaran berupa modifikasi *software*, perbaikan dari *error* atau umpan balik dari *user* terhadap aplikasi yang telah digunakan. Dapat berupa dengan penambahan fitur-fitur baru untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Tahap perawatan atau pemeliharaan tidak dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu Aplikasi Pembelajaran Inggris Untuk Anak SD Menggunakan Construct 2 berisi tentang materi pembelajaran pengenalan kata benda dalam Bahasa Inggris untuk SD kelas 3 disertai latihan soal dalam sebuah permainan. Adapun pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Halaman *Splash Screen*

Halaman *splash screen* adalah halaman pembuka atau tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Halaman splash akan tertutup secara otomatis dan selanjutnya akan menuju ke halaman utama. Tampilan halaman splash screen seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Splash Screen

2. Menu Awal

Menu awal muncul setelah halaman *splash screen* tertutup. Menu awal juga menampilkan dua tombol yaitu, tombol “Mulai Belajar” dan tombol “Soal”. Tombol menu “Mulai Belajar” berfungsi untuk masuk ke dalam materi, sedangkan tombol “Soal” berfungsi untuk menuju latihan soal. Tampilan menu awal seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Menu Awal

3. Halaman Menu Materi (Ayo Belajar!)

Menu materi berisi beberapa button dari sub menu materi. Menu materi akan tampil setelah masuk ke menu "Ayo Belajar!" dari menu awal. Tampilan menu materi digambarkan seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu Materi

4. Halaman Materi Peralatan Sekolah

Halaman Materi Peralatan Sekolah berisi sebuah *gallery* yang berisikan *icon* peralatan sekolah di bagian bawah dan terdapat dua *textbox*. *Textbox* pertama akan menampilkan gambar lebih besar dari *icon* yang pilih dan *textbox* kedua menampilkan *translate* gambar dalam bahasa inggris. Layout materi peralatan sekolah sama dengan materi hewan, peralatan rumah, transportasi, angka dan buah-buahan. Tampilan materi peralatan sekolah digambarkan seperti Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Materi Peralatan Sekolah

Tampilan halaman *translate* peralatan sekolah yang akan muncul yang disertai *sound* ketika salah satu *icon* pada *gallery* diklik, desainnya digambarkan seperti Gambar 6.



Gambar 6. Halaman *Translate* Materi Peralatan Sekolah

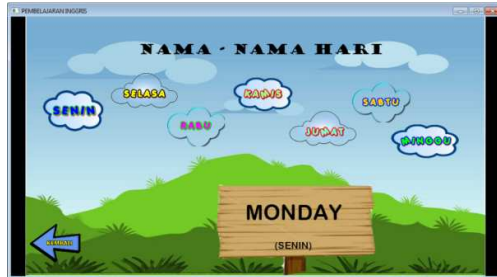
5. Halaman Materi Nama Hari

Halaman Materi Nama Hari berisi sebuah *gallery* yang berisikan *icon* nama hari di bagian atas dan terdapat sebuah *textbox*. *Textbox* akan menampilkan *translate* nama hari dalam bahasa inggris dan bahasa indonesia dibawahnya ketika salah satu *icon* diklik. Desain tampilan dapat digambarkan seperti Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Materi Hari

Tampilan halaman *translate* nama hari yang akan muncul yang disertai *sound* ketika salah satu icon nama hari pada *gallery* diklik, desainnya digambarkan seperti Gambar 9.



Gambar 9. Halaman *Translate* Materi Hari

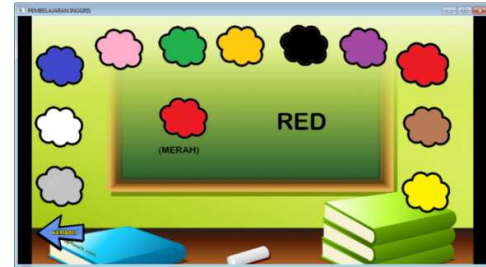
6. Halaman Materi Warna

Halaman Materi Warna berisi sebuah *gallery* yang berisikan *icon* warna di sekeliling *layout* dan terdapat sebuah *textbox*. *Textbox* akan menampilkan gambar warna dan *translate icon* yang diklik ke dalam bahasa inggris. Desain dapat digambarkan seperti Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Materi Warna

Tampilan halaman *translate* warna yang akan muncul yang disertai *sound* ketika salah satu icon pada *gallery* diklik, desainnya digambarkan seperti Gambar 11.



Gambar 11. Halaman *Translate* Materi Warna

7. Halaman Petunjuk Latihan Soal

Halaman Petunjuk akan tampil setelah masuk ke dalam menu "Latihan Soal" dari menu awal. Halaman petunjuk berisikan petunjuk dalam mengerjakan soal latihan serta terdapat dua panah. Panah kembali mengarahkan ke menu awal, sedangkan panah selanjutnya akan mengarahkan ke halaman latihan soal. Tampilan halaman petunjuk digambarkan seperti Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Petunjuk Latihan Soal

8. Halaman Latihan Soal

Halaman Latihan Soal akan tampil setelah panah “selanjutnya” diklik dari halaman petunjuk. Halaman latihan soal berisikan soal-soal yang berhubungan dengan materi. Selain soal terdapat juga pilihan jawaban yang berbentuk balon terbang, siswa harus memilih jawaban yang tepat, ketika waktu habis balon akan terbang ke bagian atas dan meletus. Di bagian bawah terdapat *textbox* yang berisikan nilai yang didapat dari soal yang telah dijawab. Tampilan menu latihan soal digambarkan seperti Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Latihan Soal

Soal yang tidak dijawab hingga balon naik sampai batas atas, maka akan tampil halaman waktu habis. Halaman mencoba lagi ditunjukkan seperti Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Coba Lagi

Pertanyaan yang dijawab dengan tepat, akan menampilkan halaman *emoticon* dan *backsound* yang mengekspresikan jawaban benar. Tombol panah digunakan untuk melanjutkan soal. Halaman jawaban benar ditunjukkan seperti Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Benar Menjawab

Pertanyaan yang dijawab dengan tepat, akan menampilkan halaman

emoticon dan *backsound* yang mengekspresikan jawaban benar. Tombol panah digunakan untuk melanjutkan soal. Halaman jawaban salah ditunjukkan seperti Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Salah Menjawab

Siswa yang telah menjawab dua puluh pertanyaan hingga selesai, akan mendapatkan sebuah tampilan halamn hasil akhir *score* atau nilai yang telah diperoleh. Halaman hasil akhir juga berisi sebuah tombol menu untuk kembali ke menu awal. Tampilan halaman hasil akhir ditunjukkan seperti pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman Hasil Akhir

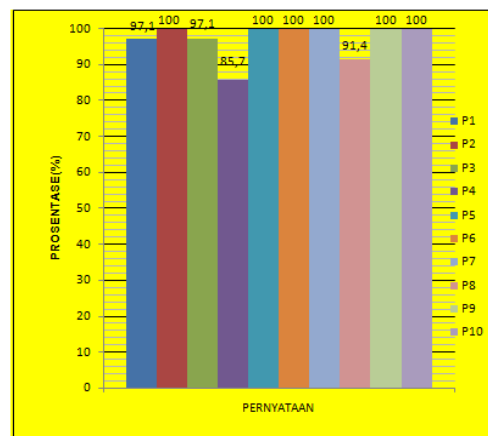
PENGUJIAN

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Cokro, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten pada tanggal 22 Januari 2015. Penilaian dilakukan dengan cara pengisian angket kuisioner setelah tahap pendemonstrasian selesai. Hasil demonstrasi yang sudah dilakukan menghasilkan nilai sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Rekapitulasi Skoring Kuisioner Guru

No	Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah Skor	Prosentase
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)		
1	P1	6	1	0	0	0	34	97,1%
2	P2	7	0	0	0	0	35	100%
3	P3	6	1	0	0	0	34	97,1%
4	P4	2	5	0	0	0	30	85,7%
5	P5	7	0	0	0	0	35	100%
6	P6	7	0	0	0	0	35	100%
7	P7	7	0	0	0	0	35	100%
8	P8	4	3	0	0	0	32	91,4%
9	P9	7	0	0	0	0	35	100%
10	P10	7	0	0	0	0	35	100%

Berdasar dari hasil perhitungan Tabel 1 maka disimpulkan ke dalam grafik Gambar 18.



Gambar 18 Rekapitulasi Skoring

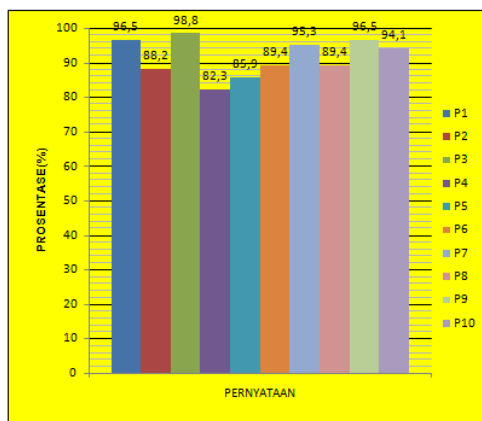
Kuisisioner Guru

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Skoring

Kuisisioner Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah Skor	Prosentase
		SS	S	N	TS	STS		
1	P1	14	3	0	0	0	82	96,5%
2	P2	7	10	0	0	0	75	88,2%
3	P3	16	1	0	0	0	84	98,8%
4	P4	2	15	0	0	0	70	82,3%
5	P5	5	12	0	0	0	73	85,9%
6	P6	8	9	0	0	0	76	89,4%
7	P7	13	4	0	0	0	81	95,3%
8	P8	8	9	0	0	0	76	89,4%
9	P9	14	3	0	0	0	82	96,5%
10	P10	12	5	0	0	0	80	94,1%

Berdasarkan hasil perhitungan dari Tabel 2 maka direpresentasikan dalam grafik Gambar 19.



Gambar 19. Rekapitulasi Skoring

Kuisisioner Siswa

Keterangan Tabel 1 dan Tabel 2

SS: Sangat Setuju, S: Setuju, N: Netral, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju

P1 : Tampilan aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD

Menggunakan Construct 2 menarik.

P2 : Tampilan gambar-gambar pada aplikasi ini jelas.

P3 : Audio pada aplikasi ini jelas.

P4 : Aplikasi bersifat interaktif.

P5 : Materi yang disajikan dalam aplikasi ini mudah untuk dipahami.

P6 : Aplikasi ini mudah untuk digunakan.

P7 : Animasi pada aplikasi ini menarik.

P8 : Soal – soal pada bagian kuis telah sesuai seperti yang ada di aplikasi.

P9 : Aplikasi ini membuat siswa tertarik untuk belajar bahasa inggris

P10 : Aplikasi ini cocok untuk siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan grafik presentase kelompok responden guru pada Gambar 18, dapat disimpulkan bahwa 100% menyatakan aplikasi ini mudah digunakan, 100% cocok digunakan bagi pengguna tingkat dasar, dan 85,7% menyatakan aplikasi interaktif.

Berdasarkan grafik presentase kelompok responden siswa pada Gambar 19, dapat disimpulkan bahwa 96,5% menyatakan tampilan aplikasi menarik, 96,5% siswa tertarik untuk belajar bahasa inggris

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD Menggunakan CONSTRUCT 2 yang telah melalui pengujian sistem yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Cokro, Tulung, Klaten, Jawa Tengah terhadap 7 responden guru dan 17 responden siswa kelas 3, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa inggris dengan metode yang lebih interaktif, menarik, serta mudah untuk dipahami. Karena aplikasi ini

tidak monoton berisi tulisan saja, melainkan terdapat animasi dan suara. Selain itu terdapat permainan yang melatih siswa dalam mengevaluasi materi yang telah dipelajarinya.

2. Aplikasi ini mudah digunakan bagi siswa SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil Prosentase Interpretasi guru sebesar 100%, dan Prosentase Interpretasi siswa sebesar 89,4%.
3. Aplikasi ini cocok digunakan bagi pengguna tingkat dasar, yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 3 yang notabene merupakan tahap awal pengenalan materi pelajaran bahasa inggris. Hal ini dibuktikan dengan hasil Prosentase Interpretasi guru sebesar 100% dan prosentase Interpretasi siswa sebesar 94,1%.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, Gregorius. 2005. *101 Tips dan Trik Adobe Photoshop CS*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

- Anonim, 2013. *Pengertian Animasi*. tersedia dalam :
 <<http://www.kajianpustaka.com/2013/04/pengertian-teknik-dan-perancangan.html>>
 [diakses tanggal 23 Januari 2015]
- Anonim, 2013. *Pengertian Photoscape*. tersedia dalam :
<http://photoscape.id.uptodown.com/> [diakses tanggal 23 Januari 2015]
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi dan Leksikografi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Herbowo, Agus Rahmat. 2012. *Web Responsive Design Untuk Situs Berita Menggunakan Framework Codeigniter*. tersedia dalam
 <<http://repository.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/5277/1/jurnal%2010108111%20agus%20rahmat%20herbowo.pdf>> [diakses tanggal 30 September 2013]
- Kadir, A.(2009). *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database Mysql*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwaningrum ,Cici Rahayu Tri. 2011. *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak – Anak Mengenai Transportasi*. tersedia dalam:<http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.22.1038.pdf> [diakses tanggal 24 Pebruari 2015]
- Putri, Riskia Eka Rusmana. 2008. *Aplikasi Media Pembelajaran Kamus Multibahasa Berbasiskan Multimedia*. tersedia dalam:<<http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-putririski-15133>> [diakses tanggal 3 oktober 2013]
- Ramadhan, Arif. 2010. *Mengolah Audio dan MP3 dengan Audacity*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Rohani, Maryam dan Behzad Pourgharib. 2013. *The Effect of Games on Learning Vocabulary* . tersedia dalam

:<http://www.irjabs.com/files_site/paperlist/r_1335_130913183107.pdf> [

diakses tanggal 24 Pebruari 2015]

Safriandi , 2009. *Mengenal Bacaan, Kamus, Ensiklopedi, Buku, dan Jurnal*,₂

<<http://nahulinguistik.wordpress.com/2009/07/19/mengenal-bacaan-kamus->

[ensiklopedi-buku-dan-jurnal/](http://nahulinguistik.wordpress.com/2009/07/19/mengenal-bacaan-kamus-ensiklopedi-buku-dan-jurnal/)> [diakses tanggal 3 oktober 2013]

Yayan Noviani. 2005. *Pembangunan Perangkat Lunak Pembelajaran Bahasa Inggris*

Untuk Siswa SD tersedia dalam :

<<http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-s1->

[2005-yayannovia-1026](http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-s1-2005-yayannovia-1026)> [diakses tanggal 30 September 2013]

BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS		
Nama	:	Septyanto Jati Nugroho
NIM	:	L200100154
Tempat Lahir	:	Klaten
Tanggal Lahir	:	22 September 1992
Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
Agama	:	Islam
Pendidikan	:	S1
Fakultas	:	Informatika/Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas	:	Universitas Muhammadiyah Surakarta
Alamat	:	Paten RT 12 RW 03, Cokro, Tulung, Klaten
Nomor Telepon	:	085729885281
Email	:	<u>jatinugroho92@gmail.com</u>